

**PERANCANGAN ULANG INTERIOR**  
***SOLO'S BISTRO RESTAURANT***



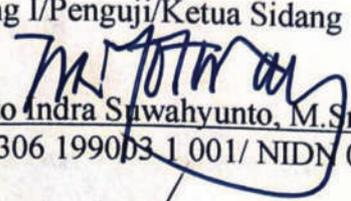
**PROGRAM STUDI S-1 DESAIN INTERIOR**  
**JURUSAN DESAIN FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2022**

Tugas Akhir perancangan berjudul :

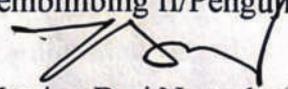
PERANCANGAN ULANG INTERIOR *SOLO'S BISTRO RESTAURANT* diajukan oleh Shafira Mayla Suwarno, NIM 1812122023 Program Studi S-1 Desain Interior, Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90221), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 27 Juni 2022 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima. (Times New Roman 12 pt spasi 1,5)

Pembimbing I/Penguji/Ketua Sidang

  
Drs. Hartoto Indra Suwahyunto, M.Sn.

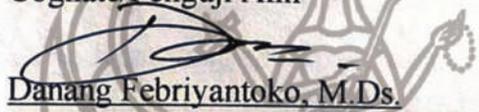
NIP 19590306 199003 1 001/ NIDN 0006035908

Pembimbing II/Penguji

  
Martino Dwi Nugroho, MA.

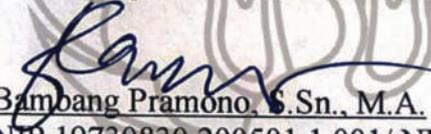
NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702

Cognate/Penguji Ahli

  
Danang Febriyantoko, M.Ds.

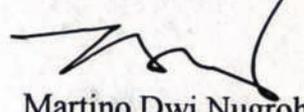
NIP 19870209 201504 1 001/ NIDN 0009028703

Ketua Program Studi Desain Interior

  
Bambang Pramono, S.Sn., M.A.

NIP 19730830 200501 1 001/ NIDN 0030087304

Ketua Jurusan Desain

  
Martino Dwi Nugroho, M.A.

NIP 19770315 200212 1 005/ NIDN 0015037702



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Dr. Timbul Bararjo, M.Hum.

NIP 19691108 199303 1 001/NIDN 000811690

## PERANCANGAN ULANG INTERIOR SOLO'S BISTRO RESTAURANT

**Shafira Mayla Suwarno**

NIM 1812122023

Program Studi Desain Interior ISI Yogyakarta

### Abstrak

Solo's Bistro restoran yang terletak di Jl. Selamat Riyadi, Surakarta dan berdampingan dengan cagar budaya ini sudah lama dikenal masyarakat disekitarnya. Sudah cukup lama berdiri namun tanpa pembaharuan yang signifikan sehingga membuat orang disekitarnya kurang tertarik untuk berkunjung. Melakukan pembaharuan yang mencolok merupakan sebuah tugas utama dari perancangan ini. Tugas lain yang perlu dilakukan yaitu membuat citra baru restoran yang menunjukkan gabungan antara karakter arsitektural Solo dan Italia. Kemudian dilakukanlah *brainstorming*, *mind mapping*, *moodboard*, dan *prototyping*, yang merupakan tahapan dalam mengerjakan perancangan ini. Agar desain dapat bersifat objektif dilakukanlah evaluasi dengan menanyakan *feedback* ke pengguna ruang. Buah dari proses yang dilakukan ini adalah desain interior yang mengikuti bentuk arsitekturalnya. Penggabungan implementasi antara budaya Solo dan Italia menjadikan karakter baru yang menarik di desain ini. Lalu melakukan pemaksimalan fungsi penggunaan ruang juga merupakan hal yang perlu dicapai dalam perancangan ini, karena bangunan digunakan dengan berbagai fungsi. Penggunaan material sendiri mengikuti citra yang ada dan gaya bangunan modern Indish.

**Kata kunci** : Budaya Solo, Arsitektural Italia, *Solo's Bistro*.

### Abstract

*Solo's Bistro restaurant encountered on Jl. Selamat Riyadi, Surakarta contains long been known by all people in this place. This site has been around for a long time without significant renewal are makes people around it less inquisitive for a visit. Carrying out a striking update is a primary task of this design. Another charge to be completed is to create a new image of the restaurant that shows the combination of the architectural character of Solo and Italy. Then do brainstorming, mind mapping, mood board, and prototyping, which are the stages in working on this design. So that the work can be objective, an evaluation is carried out by asking for feedback from room users. The fruit of this process is an interior design that follows its architectural form. The merging of implementation between Solo and Italian culture creates an interesting new character in this design. Maximizing space functions also a needs to be achieved in this design because the building has been for various needs. The use of the material itself follows the existing image and modern Indish building style.*

**Keywords** : *Solo's Culture, Italian Architecture, Solo's Bistro*

## 1. PENDAHULUAN

Makan dan minum, kebutuhan dasar dari semua umat manusia. Mulai dari makan sendiri, dan bersama orang terdekat, makan tidak akan terlepas di kehidupan. Pada waktu tertentu kita pasti pernah makan diluar rumah. Tempat makan sendiri saat ini ada berbagai macam dari yang pinggiran hingga berkelas dan mewah. Dunia kuliner Indonesia saat ini mengalami perkembangan dan semakin meningkat, terlihat dari notasi Asosiasi Pengusaha Kafe dan Restoran Indonesia (Apkripdo) Indonesia mengalami pertumbuhan untuk sektor kuliner lebih dari 20 persen sepanjang tahun 2018. (Wijayanto, 2019:Jawa Pos).

Tempat makan ala luar saat ini tengah tren di Indonesia, salah satunya Bistro. Berdasarkan buku Patricia, Bistro sendiri berasal dari bahasa Perancis yang dikenal sekitar tahun 1884, dengan nama asli “Bistrouille”. Kata itu sendiri adalah sebutan orang Prancis Utara saat itu untuk kopi rumahan atau bar yang menyajikan anggur dan makanan rumahan sederhana (Wells, 2017:10). Namun, bistro di Indonesia cenderung menjadi julukan bagi restoran kelas menengah ke atas, berbeda dengan julukan aslinya. Bistro di sini cenderung menjadi tempat makan yang suasananya didasarkan pada hidangan utama atau spesialisasi restoran.

Bahkan kegiatan budaya dan berkeseniannya masih rutin berjalan hingga kini, serta menjadi nilai jual tersendiri bagi Kota Surakarta. Karakter yang kental dengan seni dan budaya merupakan aspek menarik yang dapat diangkat.

Surakarta atau Solo, salah satu kota budaya di Indonesia. Kota yang dahulu bagian pusat kerajaan Mataram dengan berbagai macam budaya, seni dan nilai sejarah didalamnya. Terdapat sebuah bistro yang berdiri cukup lama dan sudah dikenal baik oleh masyarakat di sini yaitu, Solo's Bistro Restaurant. Resto ini memiliki spesialisasi hidangan italia dengan pizza sebagai menu utamanya. Uniknya restoran ini menggunakan tempatnya bukan hanya sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai wedding atelier dan meeting room. Solo's Bistro Restaurant sendiri terletak di Jl. Slamet Riyadi yang merupakan jalur utama dan sering dilalui rakyat Surakarta. Ditambah suasana yang romantis serta memiliki harga yang cukup terjangkau membuat restoran ini cukup ramai.

Dengan perpaduan karakter bistro yang mengangkat suasana menu utama, suasana restoran di Italia dengan budaya Surakarta, restoran akan menjadi unik dan memikat. Restoran yang berusia hampir sepuluh tahun ini belum pernah melakukan renovasi total sebelumnya, sehingga membuat beberapa area restoran kurang terintegrasi satu sama lain. Bahkan beberapa tempat seolah berdiri sendiri dan tidak seperti sebuah unit di dalam restoran. Kemudian karena berbagai fungsi restoran maka kebutuhan yang ada cukup untuk menunjang kegiatan tersebut, sayangnya pihak restoran sepertinya tidak memiliki ruang yang cukup untuk menyimpan setiap peralatan untuk menunjang aktivitasnya. Selain itu, pandemi saat ini telah menjadi perhatian tersendiri dan memerlukan perhatian khusus untuk menciptakan desain yang tetap dapat digunakan setelah pandemi terjadi. Beberapa masalah yang diidentifikasi dalam perancangan restoran ini adalah :

1. Bagaimana menciptakan interior dengan citra baru yang merupakan penggabungan suasana khas Solo yang kaya budaya dengan suasana interior khas restoran Italia, tetapi tetap terlihat modern dan berbeda dari bangunan disekitarnya?

## **2. TINJAUAN PUSTAKA**

### **a. Tinjauan Umum**

Pendapat Marsum (2005:12) di buku Restoran dan Segala Permasalahannya, Restoran adalah suatu lokasi atau bangunan yang ditata untuk komersial, yang memberikan pelayanan kepada semua tamu, baik berupa pelayanan makanan maupun minuman.

Restoran berdasarkan Keputusan Menteri Pariwisata, Pos dan Telekomunikasi No.KN.73/PVVI05/MPPT-85 tentang Peraturan usaha Rumah Makan, dalam peraturan ini yang dimaksud dengan pengusaha Jasa Pangan adalah : “Suatu usaha yang menyediakan jasa pelayanan makanan dan minuman yang dikelola secara komersial”. Lalu Kementerian Kesehatan RI juga mengeluarkan definisi restoran atau rumah makan melalui peraturan Menteri Kesehatan RI No. 304/Menkes/Per/89 tentang persyaratan rumah makan tertulis yang dimaksud rumah makan merupakan satu jenis usaha jasa pangan yang berlokasi disebagian atau seluruh bangunan yang permanen/ tetap dilengkapi dengan peralatan dan perlengkapan untuk proses pembuatan, penyimpanan dan penjualan makanan dan minuman bagi orang - orang di tempat usahanya.

Berdasarkan buku yang ditulis oleh Patricia Wells (2014:4), Bistro sendiri terbagi menjadi dua, yaitu Bistro (tradisional) dan Neo-Bistro. Bistro tradisional memiliki ciri khas pada menu makanan yang disajikan di restoran. Menu-menu di bistro tradisional biasanya dimasak dengan sederhana dan menggunakan bahan-bahan yang mudah kita temukan di rumah, selain itu menu di resto tipe bistro sering berubah sesuai dengan chef disana. Untuk saat ini Bistro telah berubah menjadi restoran dengan gaya yang lebih modern mengikuti gaya menu dan interior terbaru namun tetap dengan harga makanan dan minuman yang murah.

Soekresno (2001) menyatakan pada buku Pengantar Akomodasi dan Restoran, beberapa syarat standar restoran yang baik yaitu :

- a) Jumlah kursi sebanding dengan luas restoran, dengan ketentuan 1,5m<sup>2</sup> per kursi;
- b) Jarak lantai ke plafon restoran tidak boleh lebih rendah dari 2.60m;
- c) Lokasi restoran yang berhubungan langsung dengan dapur (utama/tambahan) yang dilengkapi dengan pintu masuk dan keluar yang berbeda atau terpisah (satu arah);
- d) Tata udara teratur dengan atau tanpa termometer;
- e) Restoran terdapat toilet umum yang terpisah untuk pria dan wanita (WC, urinoir, dan kamar mandi);
- f) Sebagai hiasan dinding dapat juga digunakan wallpaper dengan berbagai motif dan warna, sebaiknya menggunakan warna yang terang dan lembut agar memberikan kesan yang indah, elegan, bersih dan bebas;
- g) Lantai dapat berperan sebagai pengatur sirkulasi dan penyerap suara. Lantai restoran harus mudah dibersihkan, sesuai dengan suasana restoran.

## **b. Tinjauan Khusus**

Pertama restoran sebagai gaya hidup. Rachmawati (2017:80), dalam jurnalnya, menyatakan bahwa aktivitas konsumsi yang mengikuti gaya hidup membuat pelakunya lebih berbudaya daripada dirinya. Kegiatan ini dilakukan hanya untuk tujuan komersial atau politik. Lalu berhubungan dengan kegiatan makan di luar berdasarkan penelitian yang dilakukan, makan termasuk dalam kegiatan yang bermakna:

1. Pemuda/pasangan : makan kegiatan khusus yang penuh keintiman
2. Anggota politik : makan bisa disebut penggalangan massa
3. Eksekutif : makan berarti melobi
4. Artis : makan untuk hang out dan menjalin relasi.

Lalu restoran dengan perpaduan budaya, Atmojo (2008:31) menyatakan bahwa, kota budaya ini berasal dari sebuah desa bernama Solo. sebuah tempat yang tampaknya jauh lebih tua keberadaannya, bahkan sebelum kerajaan Mataram datang ke daerah tersebut. Karena kota ini sudah ada selama 250 tahun, maka tidak heran banyak peninggalan yang mengiringinya, salah satunya batik khas Solo yang berkembang di daerah Kauman. Kemudian ada juga pasar Kliwon, komunitas pedagang Arab yang sukses berdagang batik. Sementara itu, kawasan perdagangan Balong yang dipenuhi komunitas etnis Tionghoa juga menjual batik. Hal tersebut mempengaruhi berbagai jenis motif yang berkembang di kota Solo. Kemudian dengan berkembangnya teknologi dan era saat ini, penggunaan motif tidak hanya diterapkan pada kain. Saat ini dapat direplikasi dan ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti pada interior restoran.

### 3. METODE DESAIN

Dalam pengerjaannya menggunakan metode desain dari buku Rosemary Kilmer & W. Otie Kilmer *Designing Interior* (2014) dapat digambarkan sebagai berikut:

#### a. Proses Analisis Masalah

- 1) *Commit* (Menerima Masalah), menerima masalah, dan berkomitmen untuk mengimplementasikannya. Cara penulis menyelesaikan masalah dan tetap berkomitmen untuk mengerjakan desain ini adalah dengan mengingat tujuan dari desain yang kami kerjakan;
- 2) *State* (Mendefinisikan Masalah), dan menentukan masalah saat ini. Proses ini sangat berpengaruh pada solusi akhir dari hasil proyek yang telah dijalankan. Untuk mengetahui masalah tersebut, penulis melakukan survei lapangan;
- 3) *Collect (Gather the Fact)*, proses mengumpulkan fakta setelah memahami permasalahan yang ada. Memahami lebih dalam semua masalah dengan membaca literatur terkait dan bertanya kepada pengguna tentang area desain;
- 4) Analisis, setelah melakukan proses di atas dan mendapatkan informasi yang cukup, informasi tersebut disaring dan dikelompokkan sesuai dengan kebutuhan dalam perancangan ini.

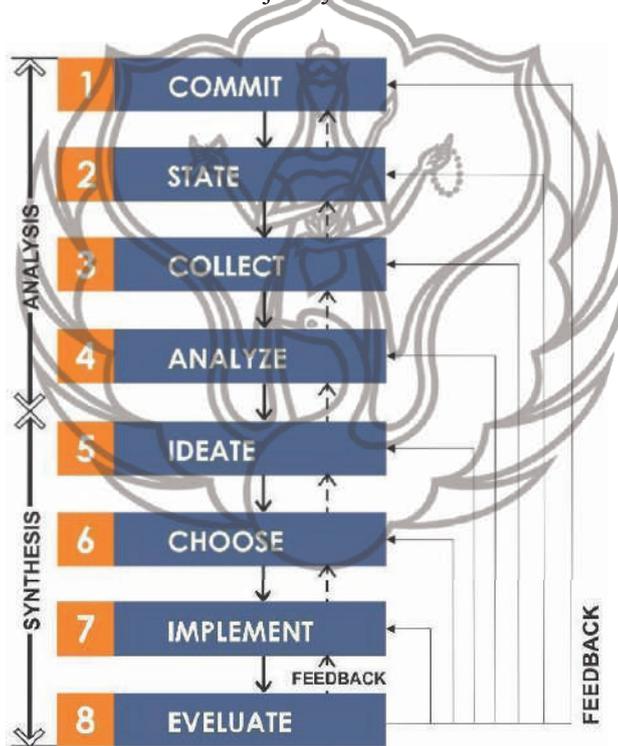
#### b. Sintesis Desain dan Proses Pengembangan

- 1) *Idiate*, atau biasa disebut proses ideasi. Proses yang paling menyenangkan dan membutuhkan banyak kreativitas. Sebab dalam proses desain ini, tujuan akan mulai terlihat. Pencarian ide dilakukan dalam 2 tahap,

- a) Skema, dengan membuat diagram – yang dapat membantu mengembangkan ide, kemudian dikembangkan menjadi gambar sketsa skema sebagai ilustrasi desain yang akan dibuat;
  - b) *Concept Statement*, menyajikan sketsa yang dibuat untuk dipahami oleh supervisor. Dalam menulis kalimat, pastikan untuk dapat menggambarkan ide-ide yang dibuat dalam proses skematis;
- 2) *Choose* (Pilih Opsi Terbaik). setelah proses ideation, biasanya membuat beberapa pilihan desain untuk dipilih. Dalam memilih objek desain terbaik, penulis berencana menggunakan survei umum agar hasil pemilihannya objektif;
  - 3) *Implement* (Ambil Tindakan). setelah memilih opsi desain terbaik dari ide-ide yang tersedia, ide tersebut direpresentasikan melalui gambar akhir (render manual atau 3d), gambar kerja, dan presentasi.

**c. Proses Evaluasi Desain**

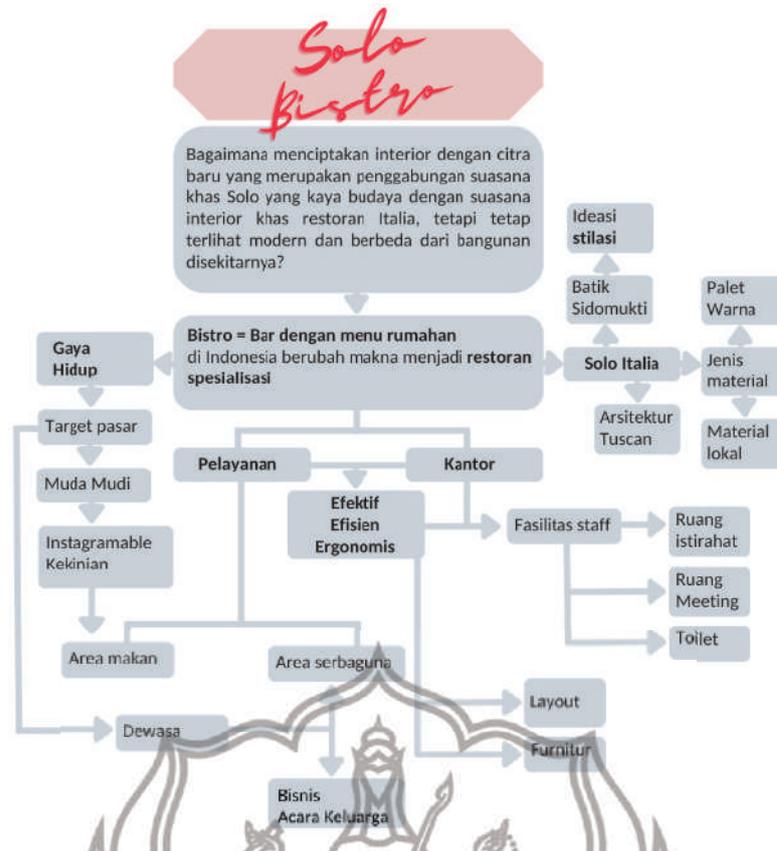
- 1) Evaluasi (*Critically Review*), proses peninjauan atau evaluasi yang bercita-cita sebagai koreksi apakah desain telah berhasil memecahkan masalah yang ada atau sebaliknya. Penilaian ini dapat berupa pendapat orang lain;
- 2) Umpan balik, tahap meninjau semua proses yang termasuk dilakukan dan bagaimana reviewer telah meninjaunya.



Gb1. Bagan Metode Desain Kilmer ( Sumber: Diadaptasi dari Kilmer ,2014 )

**4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Untuk menyelesaikan proses perancangan yang ada, dan tercapainya setiap tujuan dimulai dengan melakukan *brainstorming*. *Brainstorming* proses pengumpulan ide yang dilakukan secara spontan, kemudian dipilih ide – ide terbaik. Berikut adalah hasil dari *brainstorming* yang dilakukan :



Gb2. Bagan Brainstorming ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

Ide – ide tersebut menghasilkan beberapa solusi untuk permasalahan utama yang ditentukan. Dengan mengangkat konsep “Padu Budaya” yang berarti memadukan antara 2 budaya yang menjadi pokok utama site yang dibuat. Lokasi yang terletak di Solo yang kaya akan budaya dengan menu Italia yang khas dan sangat berkarakter arsitekturalnya menjadi satu kesatuan sehingga menghasilkan citra yang baru. Konsep penyelesaian tersebut merupakan solusi dari masalah utama dari perancangan ini. Selain permasalahan desain di awal terdapat beberapa permasalahan umum lain yang ada di restoran tersebut yang telah dijabarkan pada tabel di bawah beserta solusinya.

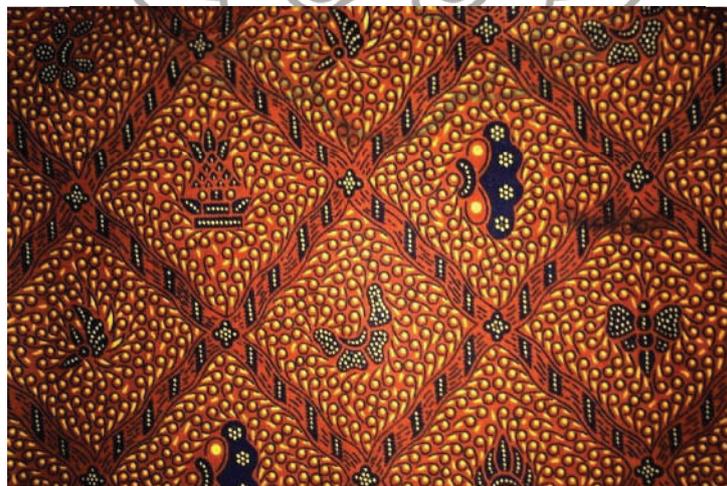
No.	Nama Ruang	Permasalahan	Solusi
1.	Area makan <i>Outdoor</i>	Fleksibilitas sirkulasi pengguna ruang dan juga menambah jalur	Mengatur ulang layout agar memiliki ruang lebih untuk evakuasi
2.	Area makan <i>Semi Indoor</i>	Terlihat ketinggalan jaman	Mengubah citra ruang menjadi lebih modern
3.	Area makan <i>Indoor</i>	Layout menghambat akses service	Mengatur ulang layout
4.	Ruang serbaguna	Fungsi ruang kurang maksimal Akses tercampur dengan sirkulasi pelayanan	Memperbaiki arah akses Membuk dinding untuk memaksimalkan ruang

5.	Dapur	Furnitur tidak berfungsi maksimal sehingga menghambat sirkulasi	Melakukan konfigurasi ulang dan memaksimalkan perancangan furnitur
6.	Area lantai 2	Zoning ruang terlalu berantakan, area administrasi tercampur dengan area pelayanan	Memfokuskan penggunaan hanya untuk administrasi

Tabell. Masalah dan Solusi ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

Bedasarkan brainstorming yang dilakukan beserta tabel permasalahan dan solusi dibuat, kembali dilakukan dengan pengembangan desain. Pengembangan desain awal dilakukan pembuatan moodboard. Moodboard adalah penentuan awal mengenai suasana yang akan dibuat beserta gaya yang akan diangkat. Untuk suasana dan gaya yang akan diangkat sendiri adalah pemaduan gaya terkini dengan gaya indish atau gaya arsitektural yang berkembang pada era hindia belanda. Gaya yang merupakan perkembangan perpaduan budaya Barat dengan Timur sehingga menjadikannya budaya baru yang unik, menurut Sumalyo (1993). Gaya yang memiliki karakter atap datar dari beton, penggunaan tingkat berbentuk datar, mulai dipergunakannya besi, memperbanyak penggunaan kaca, dominan warna putih. Karakter itu akan dipadukan dengan karakter interior *Tuscany* yang menggunakan dinding batu alam, penggunaan unsur kayu yang kuat dan lantai dengan terakota.

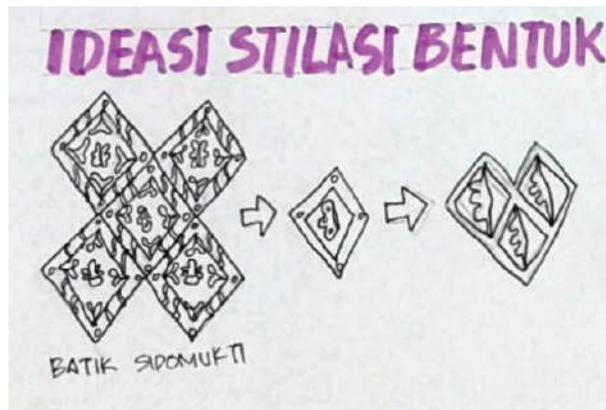
Lalu untuk menambahkan unsur elemen – elemen penunjang desain, dipilih sebuah motif yang dapat dijadikan sebagai unsur pengisi ruang. Motif tersebut ditransformasi menjadi lebih sederhana. Unuk motifnya sendiri dipilih motif sidomukti. Motif ini berasal asli dari Solo, Jawa Tengah. Batik Sidomukti termasuk batik klasik yang bermakna mendalam bagi masyarakat Jawa, dan motif ini biasanya digunakan pada prosesi adat Ijab Kabul dipernikahan (Angraini & Affanti, 2020:77).



Gb3. Batik Sidomukti (Sumber: semarangpos.com)

Pemilihan motif ini sendiri merupakan bentuk pengharapan agar tercipta kejayaan pada restoran ini. Motif ini bermakna menjadi kejayaan, makna ini didapat dari kata Sido “Jadi” dan Mukti “Kejayaan” (Kartika, 2007: 112). Bentuk diatas disederhanakan lagi aga terlihat

lebih baru dan mengikuti trend. Lalu bentuk – bentuk itu akan dimasukan menjadi elemen dekorasi dinding dan dimasukan juga kedalam unsur furniture.

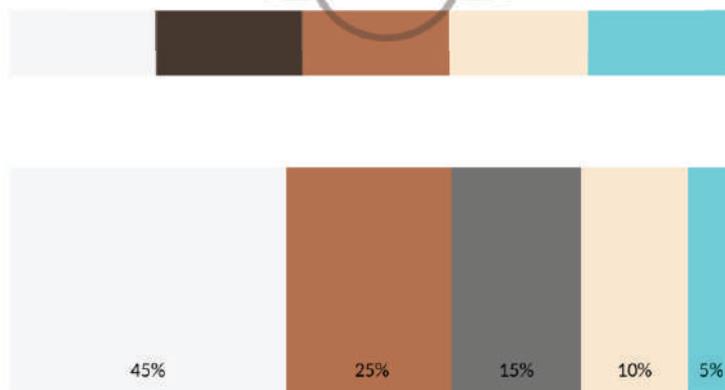


Gb4. Stilasi Bentuk ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )



Gb5. Pengaplikasiannya ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

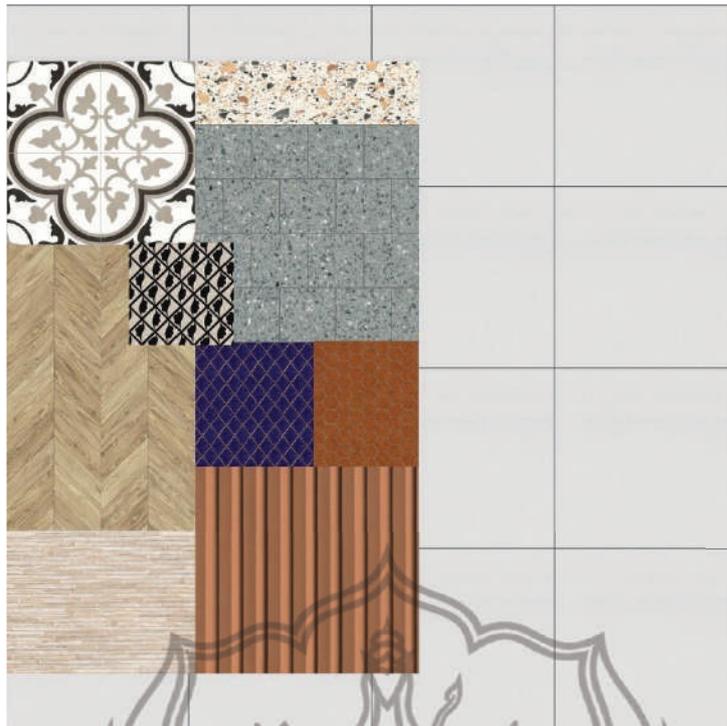
Untuk preferensi warna, restoran ini menggunakan palet warna dengan karakter arsitektur khas Italia, yaitu arsitektur Tuscan. Warna-warna yang dipilih adalah warna-warna hangat seperti warna terakota dan warna krem. Kemudian sebagai representasi kota Solo menggunakan warna biru muda yang menjadi ciri khas Keraton Solo.



Gb6. Skema Warna ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

Lalu untuk pemilihan material pasti tidak jauh dari konsp yang diangkat dari perancangan yang ada. Pertama penggunaan arsitektural Tuscan dan gaya modern indish. Kemudian untuk menunjukkan keberadaan budaya di atas, beberapa bahan material dipilih dalam desain ini,

yaitu keramik mosaik, ubin Kraton, pelapis kayu, keramik patri, bata ekspos, finishing kayu walnut doff, reed glass, parket herringbone, dan dinding dengan cat finishing putih bersih.



Gb7. Skema Material ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

Lalu untuk area perancangan utama dibagi menjadi beberapa area, untuk yang pertama adalah area makan. Untuk area makan yang umum terdapat tiga area. Perama adalah area makan luar ruangan. Area makan terbuka ini bercondong ke gaya Indish, hal ini ditunjukkan pada penggunaan warna putih dan pilar – pilar yang ada. Lalu diperkuat dengan penggunaan tegel vintage dan bentuk lengkung pada jendela dan pintu. Penggunaan kusen lengkung ini juga bentuk karakter dari arsitektur Italia.



Gb8. Area Outdoor ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

Dilanjutkan untuk area makan semi indoor area makan ini lebih berfokus pada unsur Italia. Hal ini ditunjukkan melalui pengunaan dinding batu alam. Batu alam yang

dipilih disini adalah batu paras. Meskipun karakter desain yang dipilih adalah desain luar akan tetapi penggunaan material yang dipilih tetaplah material lokal. Material lokal dipilih agar dapat mengangkat kebudayaan lokal dan juga menghemat biaya.



Gb9. Area Semi Indoor ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

Untuk area makan indoor sendiri lebih condong ke unsur indish kembali. Karakter indish disini diperkuat melalui penggunaan mosaik teraso pada dinding. Ruangan tampak lebih unik dengan gabungan penggunaan lantai aksen kayu dengan lantai tegel vintage.



Gb10. Area Indoor ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

Lalu untuk area pengunjung khusus, karakter ruang nya lebih ke arah Italia. Hal itu disebabkan luasan ruang yang cukup sempit. Karakter indish lebih di tunjukan pada area lorong yang di lewati oleh users. Jadi perpaduan budaya tersebut tetap terlihat oleh para pengguna ruangnya.



Gb11. Area VVIP ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

Untuk area VVIP ruangnya lebih luas dalam segi fungsi, dapat digunakan sesuai kebutuhan penyewa atau pengguna ruangnya. Sehingga desain dibuat cenderung general tp tidak berbeda jauh dari konsep yang ada. Sedangkan untuk ruang VIP lebih berfokus untuk kebutuhan bisnis. Konsep desain disini untuk ruangan yang memiliki luasan besar cenderung lebih condong kearah Indish, sedangkan ruangan dengan luasan yang kurang menggunakan unsur Tuscan.



Gb12. Area VIP ( Sumber: Suwarno,S.M., 2022 )

## 5. KESIMPULAN

Restoran yang telah berdiri selama bertahun – tahun di Kota Solo, membuat resto ini dikenal hampir seluruh warga disana. Lokasi yang strategis lebih mendukung keberadaan dari restoran ini. Akan tetapi, berada di tengah kota belum tentu membuat sebuah tempat menjadi menarik. Lama berdiri tanpa pembaharuan membuat Solo's Bistro mulai kehilangan peminatnya. Maka dari itu mengangkat konsep perpaduan budaya yang terinspirasi dari Kota

Solo dan spesialisasi restoran ini yaitu Italia, diharapkan dapat menjadi gebrakan baru dan dapat menarik lebih banyak pengunjung baru.

Perancangan restoran sendiri memiliki beberapa hal penting yang perlu diperhatikan selain dari segi citra. Dalam perancangan ini kebutuhan pengguna ruang sangat penting. Tidak hanya dari pihak pengunjung, pihak staff juga sangat perlu diperhatikan. Apalagi dari segi waktu, staff lebih banyak menghabiskan waktu di area restoran.

Dengan menggunakan tema “Padu Budaya” mengangkat unsur dua budaya yang berkaitan erat dalam perancangan ini, yaitu budaya Solo dan Italia. Kedua budaya disini dipadukan sehingga menciptakan citra baru untuk restoran yang telah lama berdiri ini. Selain menciptakan suasana estetis baru, tetap tidak melupakan nilai fungsional dan efisiensi ruang. Sehingga pengguna ruang tetap dapat bekerja secara baik dan merasa nyaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, D. Y., & Affanti, T. B. (2020). Makna Simbolis Batik Sidomukti pada Busana Pengantin. *Texture, Art and Culture Vol.7*, 75-83.
- Kartika, Dharsono, & Sony. (2007). *Budaya Nusantara: Kajian Konsep Mandala Konsep Triloka/Buana Terhadap Pohon Hayat pada Batik Klasik*. Bandung: Rekayasa Sains..
- Kilmer, R., & Kilmer, W. (2014). *Designing Interior*. Canada: Wiley.
- Marsum, W. A. (2005). Restoran dan Segala Permasalahannya. In W. A. Marsum, *Restoran dan Segala Permasalahannya*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Rachmawati, R. (2017). Gaya Hidup dan Restoran Jepang Studi Kasus pada Interior Restoran Sushi Tei Bandung. *Idealog*, 77-96.
- Soekresno. (2001). *Food Management "Beverage Service Hotel"*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Sumalyo, Yulianto. (1993.). *Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Pers.
- Wells, P. (2017). *Bistro Cooking*. New York: Worskman Publishing.
- Wells, P. (2014). *The Food Lover's Guide to Paris: The Best Restaurants, Bistros, Cafes, Markets, Bakeries, and More*. New York: Worksman Publishing.
- Wijayanto. (2019, Maret 8). *Kafe dan restoran tumbuh, bisnis dan equipment meningkat*. Retrieved from Radar Surabaya:  
<https://radarsurabaya.jawapos.com/read/2019/03/08/123891/kafe-dan-restoran-tumbuhbisnis-equipment-beverage-meningkat>